Iwarí
REGOLAMENTO

= INTRODUZIONE =

I territori cambiano, il vento dà forma alle dune ed il sole trasforma le oasi in deserti. La civilizzazione è in continuo movimento, le tradizioni si evolvono e le tribù cambiano. Con il passare del tempo le antiche civiltà si spostano per esplorare nuove terre, lasciandosi alle spalle memorie mistiche e santuari dimenticati. La natura cresce e prospera sulle rovine abbandonate nel corso degli anni, cancellando ogni traccia del passaggio dell'uomo, creando un fertile terreno e favorendo la trasformazione di interi biomi.

= PANORAMICA DI GIOCO =

Questa espansione di Iwari offre nuovi e molteplici modi per giocare questo gioco astratto introducendo nuove mappe con regole speciali, un set di nuove Spedizioni e Prodezze. Grazie a questa espansione potrete giocare sia in modalità solitaria che in modalità cooperativa a 2 giocatori.

= COMPONENTI =

1 Regolamento

3 Plance Mappa a doppia faccia

16 Carte Spedizione

4 Montagne e 2 Iceberg in legno (da utilizzare al posto delle Montagne sui collegamenti acquatici)

5 Segnalini Territorio Conteso

1 Segnalino Determinazione

1 Prodezza Adorazione

3 Carte Adorazione

5 Segnalini Adorazione dorati

1 Prodezza Coraggio

1 Segnalino Primo Giocatore in metallo

8 Totem Vuoto in plastica

21 Rovine Vuoto in legno

12 Carte Bioma Vuoto (viola)

12 Segnalini Reclamato (modalità solitaria)

= ATLANTE DELLE MAPPE =

= ISOLE FLUTTUANTI =

Regole Speciali

- Seguite le regole del gioco base.
- I Totem non possono essere posizionati nel territorio Tundra (rosso).
- I collegamenti tra i territori vengono considerati come sentieri per la creazione degli accampamenti.

Modalità Solitaria / Cooperativa (v. più avanti)

- Ogni volta che una o più carte rosse vengono giocate durante l'azione di un giocatore, posizionate una Rovina Vuoto in uno spazio Tenda del territorio Tundra (rosso).
- Tutte le Rovine Vuoto nel territorio Tundra sono considerate adiacenti e formano un accampamento a prescindere dalla loro posizione.
- Non appena il Vuoto forma un accampamento formato da 8 o più Rovine lungo i sentieri, vince la partita.

= MASSA GLACIALE =

Regole Speciali

- Seguite le regole del gioco base.
- I collegamenti 1 e 11 si trovano sui soliti territori.

Modalità Solitaria / Cooperativa (v. più avanti)

- Seguite le regole descritte in seguito.

= ISOLA DIMENTICATA =

Preparazione Aggiuntiva

- Posizionate 1 Rovina Vuoto su ogni spazio Tenda cerchiato in viola sulla plancia.
- Le Montagne non vengono utilizzate in questa mappa.

Regole Speciali

- I collegamenti sono bloccati dalle Rovine. I collegamenti possono venire sbloccati sostituendo le Rovine con una Tenda e consentono di ottenere punti al termine della partita solamente se sbloccati. Per posizionare una Tenda nello spazio Tenda occupato da una Rovina è necessario giocare due Carte Bioma dello stesso colore indicato in piccolo sullo spazio stesso. Il giocatore che ha sbloccato il collegamento tiene davanti a sé la Rovina sostituita.
- Al termine della partita, ogni Rovina vale 1 punto.
- I collegamenti tra i territori vengono considerati come sentieri per la creazione degli accampamenti.

Modalità Solitaria / Cooperativa (v. più avanti)

- Le Rovine non sono posizionate durante la preparazione aggiuntiva come indicato nella modalità per più giocatori.
- Quando scegliete uno spazio Tenda per il posizionamento di una Rovina Vuoto durante l'azione Vuoto (ad eccezione di Infezione e Corruzione), date priorità agli spazi cerchiati in viola.
- Se al termine della partita ci sono più Rovine Vuoto che Tende sugli spazi Tenda cerchiati in viola, il Vuoto vince.

= I PERCORSI INESPLORATI =

Preparazione Aggiuntiva:

- Posizionate 5 Totem Vuoto sul territorio Vuoto (viola) al centro della plancia.
- Le Montagne non vengono utilizzate in questa mappa.

Regole Speciali

- Durante il proprio turno i giocatori possono utilizzare la loro azione per spostare un Totem Vuoto in un territorio diverso seguendo queste regole per giocare le proprie carte:
  1. dal territorio Vuoto (viola) a qualsiasi altro territorio: due Carte Bioma che corrispondano al tipo di territorio su cui si sta spostando il Totem;
  2. da un qualsiasi territorio (non Vuoto) ad un territorio diverso: una Carta Bioma di ciascun territorio coinvolto nello spostamento.

Un Totem Vuoto spostato in questo modo segue le restrizioni del gioco base per il posizionamento dei Totem. I giocatori possono comunque posizionare un ulteriore pezzo nello stesso territorio in cui è stato spostato il Totem Vuoto giocando una carta del territorio corrispondente.

Il giocatore gioca due carte verdi per spostare il Totem Vuoto dal territorio Vuoto (viola) ad un territorio Foresta (verde).

Il giocatore gioca una carta verde ed una blu per spostare il Totem Vuoto da un territorio Foresta (verde) ad un territorio Ghiacciaio (blu).

Modalità Solitaria / Cooperativa (v. più avanti)

- I Totem Vuoto non sono posizionati durante la preparazione aggiuntiva come indicato nella modalità per più giocatori.
- Quando il Vuoto dovrebbe posizionare un Totem su un territorio qualsiasi durante Infezione o Corruzione, quel Totem viene invece posizionato sul territorio Vuoto (viola).
- I giocatori possono utilizzare la loro azione per spostare un Totem Vuoto dal territorio Vuoto (viola) ad un territorio diverso giocando due Carte Bioma che corrispondano al tipo di territorio su cui si sta spostando il Totem. I giocatori possono comunque posizionare un ulteriore pezzo nello stesso territorio in cui è stato spostato il Totem Vuoto giocando una carta del territorio corrispondente.
- Non appena il Vuoto posiziona il quinto Totem sul territorio Vuoto (viola), vince la partita.

= LA LUNGA STRADA =

Regole Speciali

- Seguite le regole del gioco base.
- Al termine della partita conteggiate anche la maggioranza delle Tende posizionate sul sentiero viola come se fosse un territorio a sé.

Modalità Solitaria / Cooperativa (v. più avanti)

- Quando scegliete uno spazio Tenda per il posizionamento di una Rovina Vuoto durante l'azione Vuoto date priorità agli spazi sul sentiero viola.
- Se al termine della partita ci sono più Rovine Vuoto che Tende sugli spazi Tenda del sentiero viola, il Vuoto vince.

= IL VUOTO =

Preparazione Aggiuntiva:

- Questa mappa può essere giocata fino 6 giocatori (il sesto giocatore utilizza i pezzi viola).
- Posizionate un Segnalino Territorio Conteso su ogni spazio corrispondente della plancia.
- Aggiungete le Carte Bioma Vuoto (viola) al mazzo di Carte Bioma.
- L'ultimo giocatore in ordine di turno ottiene il Segnalino Determinazione.
- Le Montagne non vengono utilizzate in questa mappa.

Regole Speciali:

- Territori contesi: è possibile spostare i Segnalini Territorio Conteso giocando due carte dello stesso colore che corrispondano al colore di uno dei due territori toccati dal segnalino. Il Segnalino Territorio Conteso viene dunque spostato su un'area senza sentieri nel territorio del colore corrispondente alle carte giocate. Il giocatore che ha giocato le carte gira il segnalino sul lato scuro e piazza una sua Tenda su di esso. Questa Tenda contribuirà al conteggio delle maggioranze per il territorio.
- Segnalino Determinazione: il giocatore che possiede questo segnalino può utilizzarlo per posizionare un secondo pezzo su un territorio inesplorato su cui ha appena posizionato un pezzo, giocando la carta corrispondente. Dopo averlo utilizzato, il Segnalino Determinazione viene passato al giocatore a destra.
- Non è possibile utilizzare le Carte Spedizione in questa mappa.

Il giocatore blu gioca 2 carte verdi per posizionare una Tenda sul territorio Foresta (verde) tramite il Segnalino Territorio Conteso. Gira dunque il segnalino sul lato scuro, lo posiziona nel territorio Foresta (verde) e posiziona su di esso una Tenda che servirà per le maggioranze nel territorio.

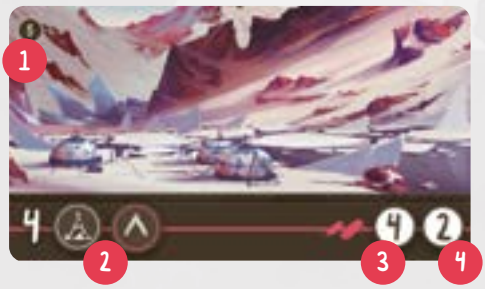
= CARTE SPEDIZIONE =

Preparazione Aggiuntiva:

- Mescolate le 16 carte spedizione, pescatene 3 casualmente e posizionatele a fianco della Plancia Mappa.

Regole Speciali:

- Il primo giocatore ad ottenere una Carta Spedizione, completando l'obiettivo richiesto sulla parte in basso a sinistra della carta, la posiziona davanti a sé ed ottiene immediatamente i punti indicati nel primo cerchio in basso a destra. Il secondo giocatore a completare l'obiettivo richiesto sulla stessa Carta Spedizione, ottiene immediatamente i punti indicati nel secondo cerchio in basso a destra e rimuove la carta dal gioco. Nessun altro giocatore potrà ottenere quella carta.
    - 1-5: Possedere almeno 4 Tende nel tipo di territorio indicato;
    - 6: Possedere almeno 1 Tenda in ciascuno dei cinque tipi di territorio;
    - 7: Possedere la maggioranza di Tende in 3 territori diversi;
    - 8-12: Possedere almeno 2 Totem nel tipo di territorio indicato;
    - 13: Possedere almeno 1 Totem in ciascuno dei cinque tipi di territorio;
    - 14: Possedere la maggioranza di Totem in 3 territori diversi;
    - 15: Possedere un accampamento composto da almeno 5 Tende;
    - 16: Possedere 3 Tende sui crocevia (spazi Tenda che collegano 3 sentieri).



1. Numero della carta
2. Obiettivo
3. Punti al primo
4. Punti al secondo

= PRODEZZE =

Al termine della partita le Prodezze moltiplicano il numero di punti ottenuti durante il calcolo del punteggio di Tende e Totem, in base al numero di Prodezze presenti nel territorio o sul collegamento conteggiato.

1 Prodezza	**x2**
2 Prodezze	**x3**
3 Prodezze	**x4**
4 Prodezze	**x5**

Completando una serie di imprese, i giocatori devono posizionare le varie Prodezze sulla mappa, rispettando le regole di posizionamento descritte nei dettagli.
È possibile utilizzare una o più Prodezze aggiungendole all'inizio delle vostre partite.

CORAGGIO: solamente il primo giocatore a posizionare una Tenda sull'ultimo territorio inesplorato posiziona questa Prodezza, che può essere posizionata a fianco di un'altra Prodezza posizionata sulla plancia. Se nessuna Prodezza è presente sulla plancia, scartate questa Prodezza.

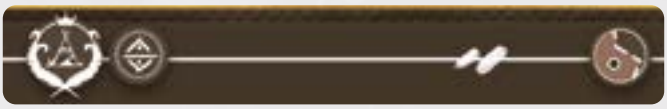
Moltiplicatore di punteggio: cancella il moltiplicatore dei punti della Prodezza adiacente.

ADORAZIONE: questa Prodezza, insieme ad alcuni altri componenti aggiuntivi, può essere utilizzata in tre diverse varianti.

Preparazione: scegli una delle tre Carte Adorazione.

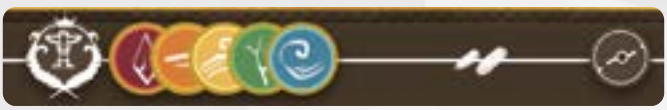
Solamente il giocatore che al termine della partita possiede la maggioranza di Tende sull'estremità dei sentieri posiziona questa Prodezza, che può essere posizionata in qualsiasi territorio. In caso di pareggio, scartate questa Prodezza.

Moltiplicatore di punteggio: Tende.



Preparazione: utilizzabile solamente nella plancia "Il Vuoto".
Solamente il giocatore che al termine della partita possiede la maggioranza di Tende sui Segnalini Territorio Conteso posiziona questa Prodezza, che può essere posizionata in qualsiasi territorio con una propria Tenda su un Segnalino Territorio Conteso. In caso di pareggio, scartate questa Prodezza.

Moltiplicatore di punteggio: Tende.



Preparazione: posizionate i Segnalini Adorazione dorati casualmente sugli spazi Totem della mappa nei tipi di territorio corrispondente. Solamente il giocatore che al termine della partita possiede la maggioranza di Totem negli spazi che contengono i Segnalini Adorazione dorati posiziona questa Prodezza, che può essere posizionata su qualsiasi collegamento. In caso di pareggio, scartate questa Prodezza.

Moltiplicatore di punteggio: Totem.

Esempio di punteggio con Prodezza Coraggio

Il giocatore rosso possiede il maggior numero di Tende ed otterrebbe 5 punti. Il giocatore giallo possiede il secondo maggior numero di Tende ed otterrebbe 3 punti.
A causa della presenza di due Prodezze Unione ed una Coraggio adiacente ad una di esse, i punti ottenuti con le Tende vengono moltiplicati x2. La Prodezza Coraggio cancella infatti il bonus legato alla presenza della Prodezza a fianco a cui è posizionata.
Il giocatore rosso ottiene dunque 10 punti (5x2) e il giocatore giallo ottiene 6 punti (3x2).

= MODALITÀ SOLITARIA =

Assicurati di aver compreso bene le regole del gioco base prima di cimentarti in questa modalità.

La modalità solitaria può essere giocata con tutte le mappe, ad eccezione della mappa "Il Vuoto".
Prodezze e Carte Spedizione non possono essere utilizzate nella modalità solitaria.

= PREPARAZIONE =

1. Posiziona la Plancia Mappa al centro del tavolo.
2. Scegli un colore e prendi tutti i pezzi (Tende e Totem) di quel colore.
3. Posiziona tutti i Totem Vuoto, le Rovine Vuoto ed i segnalini Reclamato a fianco della Plancia Mappa.
4. Posiziona l'Indicatore Punteggio Totem Collegati (durante questa modalità viene chiamato Pedina Vuoto) sul collegamento numero "1".
5. Mescola tutte le Carte Bioma, tranne le Carte Bioma Vuoto (viola), e pescane 3 dal mazzo appena formato come mano iniziale. Dopodiché rivela le prime 4 carte posizionandole a fianco di esso. Queste 4 carte sono considerate in mostra.
6. Dividi il mazzo in quattro mazzetti più piccoli approssimativamente delle stesse dimensioni. Aggiungi ad ognuno di essi 3 Carte Bioma Vuoto (viola), mescolali separatamente ed assemblali di nuovo in un unico mazzo posizionando un mazzetto sopra l'altro. Questo è il mazzo di Carte Bioma.

= SVOLGIMENTO =

CONTROLLO DEL TERRITORIO

Se una Tenda viene posizionata nell'ultimo spazio disponibile di un territorio esplorato, quel territorio viene immediatamente conteggiato.
Per conteggiare un territorio è necessario procedere prima con le Tende/Rovine presenti. La tribù con la maggioranza di Tende/Rovine ottiene un Totem Virtuale (che non viene posizionato fisicamente nel territorio, ma conta comunque per il conteggio). Dopo aver "posizionato" il Totem Virtuale sei pronto per il conteggio dei Totem.
La tribù con il maggior numero di Totem (incluso quello virtuale) nel territorio, ne ottiene il controllo posizionando su di esso il segnalino Reclamato. Posiziona questo segnalino con il lato bianco visibile se hai ottenuto il controllo del territorio, oppure con il lato viola visibile se invece l'ha ottenuto il Vuoto. Il territorio a questo punto viene considerato completato.
In caso di pareggio nel numero di pezzi, il Vuoto vince. Il Vuoto vince anche quando in un territorio non sono presenti Tende/Rovine o Totem.

Il giocatore ed il Vuoto possiedono entrambi 1 Totem nel territorio Ghiacciaio (blu), ma visto che il giocatore possiede la maggioranza di Tende nel territorio, ottiene anche il Totem Virtuale e dunque il controllo del territorio. Il giocatore posiziona dunque il segnalino Reclamato con il lato bianco visibile nel territorio.

Il giocatore possiede 1 Totem, mentre il Vuoto nessun Totem nel territorio Ghiacciaio (blu), ma visto che il Vuoto possiede la maggioranza di Tende nel territorio, ottiene anche il Totem Virtuale e dunque pareggia il numero di Totem nel territorio. Visto che il Vuoto vince tutti i pareggi, ottiene dunque il controllo del territorio. Il giocatore posiziona dunque il segnalino Reclamato con il lato viola visibile nel territorio.

SEQUENZA DI TURNO

1. Azione del giocatore
2. Azione del Vuoto
3. Rifornire la mano
4. Rifornire le carte in mostra

1. AZIONE DEL GIOCATORE

Durante il tuo turno effettua normalmente un'azione come descritto nel regolamento del gioco base. Salta la tua azione se la tua mano è composta esattamente da 3 Carte Bioma Vuoto (viola). Non è possibile giocare le carte viola durante il proprio turno, nemmeno giocarne 2 come carta jolly.

2. AZIONE DEL VUOTO

Dopo aver effettuato il tuo turno, devi effettuarne un altro giocando come Vuoto seguendo le regole indicate di seguito.
Questa azione deve essere effettuata giocando almeno una delle tue carte rimanenti in mano.
Se non possiedi alcuna carta in mano, l'azione del Vuoto non viene effettuata.
Se sei costretto o desideri giocare una o più carte viola, posizionale al di sopra della zona in mostra a fianco del mazzo di Carte Bioma anziché negli scarti. Dopo

aver giocato una o più carte viola controlla quante carte viola sono presenti al di sopra delle carte in mostra. Se sono presenti 3 carte o meno, effettua un'Infezione, se sono presenti 4 carte o più, effettua una Corruzione.
Se una Rovina viene posizionata nell'ultimo spazio disponibile di un territorio, quel territorio viene immediatamente conteggiato.

Il giocatore gioca 2 carte viola durante l'azione del Vuoto, le posiziona al di sopra della zona in mostra (totale 2 carte viola) ed effettua un'Infezione.

Il giocatore gioca 3 carte viola durante l'azione del Vuoto, le posiziona al di sopra della zona in mostra, che già ne contiene 3 (totale 6 carte viola), ed effettua una Corruzione.

3. RIFORNIRE LA MANO

Rifornisci la tua mano come indicato nel regolamento del gioco base.

4. RIFORNIRE LE CARTE IN MOSTRA

Le carte in mostra vengono rifornite a 4 solamente dopo che hai rifornito completamente la tua mano.

Ogni volta che durante questa fase viene rivelata una carta viola, il gioco si interrompe momentaneamente. Effettua un'Infezione. Se viene rivelata una carta viola quando sono già presenti 3 carte viola tra quelle in mostra, effettua invece una Corruzione anziché un'Infezione.

Il giocatore rivela una carta viola durante il rifornimento delle carte in mostra ed effettua dunque un'Infezione.

Le carte viola in mostra sono già 3 ed il giocatore ne rivela una quarta durante il loro rifornimento, effettua dunque una Corruzione.

= AZIONI SPECIALI DEL VUOTO =

INFEZIONE

Quando il Vuoto effettua un'Infezione considera il collegamento su cui è presente la Pedina Vuoto.
L'Infezione viene risolta nei territori incompleti a cui quel collegamento è connesso.

Per ogni territorio incompleto effettua le seguenti azioni:

- Posiziona un Totem Vuoto seguendo le normali regole di posizionamento dei Totem.
- Se il Totem Vuoto non può essere posizionato, posiziona una Rovina nello spazio disponibile del territorio più vicino ad una qualsiasi altra Rovina. In caso di più spazi equidistanti, il giocatore sceglie su quale spazio posizionare la Rovina.

Il Vuoto effettua un'Infezione nei territori Costa (giallo) e Ghiacciaio (blu). Nel territorio Costa (giallo) il Vuoto non può posizionare un Totem, visto che il maggior numero di Tende nel territorio è 2 e sono già presenti 2 Totem. Posiziona dunque una Rovina nell'unico spazio disponibile. Nel territorio Ghiacciaio (blu) il Vuoto posiziona un Totem, visto che il maggior numero di Tende nel territorio è 2 ed è presente solamente 1 Totem.

Dopo aver risolto l'Infezione, sposta la Pedina Vuoto sul collegamento successivo, procedendo in ordine crescente. Se la Pedina Vuoto si trova sul collegamento con il numero più alto sulla Plancia Mappa, spostalo su quello contrassegnato con il numero "1". Se la Pedina Vuoto si trova su un collegamento tra due territori conteggiati, spostala nuovamente come appena descritto finché non si trova su un collegamento che comprenda almeno un territorio ancora da conteggiare. Se una Rovina viene posizionata nell'ultimo spazio di un territorio esplorato, conteggia immediatamente quel territorio.

CORRUZIONE

Effettua un'Infezione come appena descritto.
Prima di spostare la Pedina Vuoto sul prossimo collegamento, conteggia entrambi i territori come se fossero stati completati, dopodiché sposta normalmente la Pedina Vuoto.

Il Vuoto effettua una Corruzione nei territori Costa (giallo) e Ghiacciaio (blu). Innanzitutto il Vuoto effettua un'Infezione, dopodiché si procede al conteggio dei territori come se fossero appena stati completati. Nel territorio Costa (giallo) il giocatore possiede la maggioranza dei Totem, nonostante il Totem Virtuale ottenuto dal Vuoto per la maggioranza di Tende (in pareggio vince il Vuoto). Il giocatore reclama dunque il territorio Costa (giallo). Nel territorio Ghiacciaio (blu) il Vuoto possiede il maggior numero di Totem, in virtù del Totem Virtuale ottenuto per la maggioranza di Tende (in pareggio vince il Vuoto). Il Vuoto reclama dunque il territorio Ghiacciaio (blu).

Prendi le carte viola che hanno attivato la Corruzione (dalle carte in mostra, o da sopra le carte in mostra), mettine una a fianco della plancia e rimescola le altre nel mazzo di Carte Bioma, senza includere le carte presenti negli scarti.
Se la Corruzione è stata attivata con le carte presenti in mostra procedi a rifornirle normalmente. Anche durante questo rifornimento, ogni volta che viene rivelata una carta viola, il gioco si interrompe momentaneamente. Effettua un'Infezione. Se viene rivelata una carta viola quando sono già presenti 3 carte viola tra quelle in mostra, effettua invece una Corruzione anziché un'Infezione.

= REGOLE AGGIUNTIVE =

1. Come parte della tua azione, puoi giocare una o più carte il cui colore corrisponda a quello di un tipo di territorio totalmente completato sulla plancia, per saltare l'Azione del Vuoto. Ricorda la regola d'oro 3-2-1 per l'utilizzo delle carte ed il posizionamento dei pezzi.
2. Quando il Vuoto forma un accampamento, il gioco si interrompe momentaneamente ed il Vuoto effettua un'Infezione nel territorio che contiene il maggior numero di Rovine dell'accampamento appena formato. In caso di pareggio, il giocatore sceglie su quale territorio effettuarlo. La Pedina Vuoto non viene spostata a seguito di questa Infezione. Ogni accampamento può generare una sola Infezione, per ricordarti di ciò, posiziona sul fianco le Rovine dell'accampamento che hanno generato questo effetto.

3. Quando formi un accampamento puoi immediatamente posizionare 1 pezzo (seguendo le normali regole di posizionamento di Tende/Totem) in uno dei territori in cui sono presenti le Tende che formano l'accampamento, senza bisogno di giocare carte. Ogni accampamento può generare un solo posizionamento bonus, per ricordarti di ciò, posiziona sul fianco le Tende dell'accampamento che hanno generato questo effetto.
4. Puoi giocare le carte il cui colore corrisponda a quello di un tipo di territorio totalmente completato sulla plancia per spostare Tende o Totem da quel territorio ad un qualsiasi altro territorio, rispettando le normali regole di posizionamento. I pezzi spostati possono provenire da territori diversi, tuttavia devono essere spostati nel medesimo territorio, rispettando la regola d'oro 3-2-1. È inoltre possibile spostare alcuni pezzi e posizionarne altri, purché tutto ciò avvenga nel medesimo territorio e con il limite di 2 pezzi tra posizionati e spostati per azione. Per poter spostare un Totem da un territorio è necessario che sopra di esso non siano presenti Totem Vuoto. Spostare un pezzo da un territorio conteggiato ad un qualsiasi altro territorio non rende il primo territorio nuovamente da conteggiare. Lascia su di esso il segnalino Reclamato.

Il giocatore gioca 1 carta gialla e 2 rosse (considerandole come carta jolly) per spostare 2 pezzi dal territorio Deserto (arancione) ad un altro territorio. Visto che un Totem Vuoto è posizionato sopra i Totem del giocatore in quel territorio, non è possibile spostarli. Il giocatore muove dunque 2 Tende nel territorio Foresta (verde).

5. Ogni volta che la Pedina Vuoto si trova su un collegamento tra due territori conteggiati, spostala nuovamente come descritto precedentemente finché non si trova su un collegamento che comprenda almeno un territorio ancora da conteggiare.

= FINE DELLA PARTITA =

La partita termina quando:

- Tutti i territori sono stati conteggiati.
- Tu o il Vuoto dovete posizionare dei pezzi, ma non ne avete abbastanza nella vostra riserva. In questo caso procedi a conteggiare tutti i territori non ancora conteggiati.
- Dopo una Corruzione sono presenti 3 carte viola a fianco della plancia. In questo caso procedi a conteggiare tutti i territori non ancora conteggiati.
- Il Vuoto riesce a formare un accampamento formato da 10 o più Rovine. In questo caso vince il Vuoto.

Se il Vuoto controlla 3 o più territori, il Vuoto vince la partita.
Puoi rendere più facile o difficile la partita aumentando o diminuendo il numero di territori che il Vuoto deve controllare per vincere la partita.

= MODALITÀ COOPERATIVA PER 2 GIOCATORI =

Seguite le regole descritte nella modalità solitaria con le seguenti eccezioni.

= PREPARAZIONE AGGIUNTIVA =

Sostituite i punti successivi a quelli descritti nella preparazione della modalità solitaria.

2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i pezzi (Tende e Totem) di quel colore.
3. Posizionate tutti i Totem Vuoto, le Rovine Vuoto ed i segnalini Reclamato a fianco della Plancia Mappa.
5. Mescolate tutte le Carte Bioma, tranne le carte viola. Ciascun giocatore pesca 3 carte dal mazzo appena formato come mano iniziale. Dopodiché rivelate le prime 4 carte posizionandole a fianco di esso. Queste 4 carte sono considerate in mostra.

= SVOLGIMENTO =

SEQUENZA DI TURNO

1. Azione del giocatore
2. Azione del Vuoto
3. Rifornire la mano
4. Rifornire le carte in mostra

Dopo aver rifornito le carte in mostra, il turno passa al giocatore successivo.
Durante la partita i giocatori possono comunicare liberamente, tuttavia non è concesso dire esplicitamente quali sono le carte che si hanno in mano.
Seguite le regole del gioco base riguardo al posizionamento di Tende e Totem.
Sia per quanto riguarda le Tende che per i Totem, i pezzi dei giocatori vengono considerati come appartenenti ad un'unica tribù durante il conteggio dei territori.

Il giocatore rosso posiziona una Tenda nell'ultimo spazio del territorio Foresta (verde). In questo modo quel territorio viene completato e deve essere dunque conteggiato. I giocatori possiedono la maggioranza delle Tende (2 rosse + 1 gialla) nel territorio Foresta (verde) rispetto alle Rovine (2). In questo modo i giocatori ottengono il Totem Virtuale che consente loro di ottenere la maggioranza dei Totem e dunque di reclamare il territorio.

= FINE DELLA PARTITA =

La partita termina quando:

- Tutti i territori sono stati conteggiati.
- Voi o il Vuoto dovete posizionare dei pezzi, ma non ne avete abbastanza nella vostra riserva. In questo caso procedete a conteggiare tutti i territori non ancora conteggiati.
- Dopo una Corruzione sono presenti 3 Carte Bioma Vuoto (viola) a fianco della plancia. In questo caso procedete a conteggiare tutti i territori non ancora conteggiati.
- Il Vuoto riesce a formare un accampamento formato da 10 o più Rovine. In questo caso vince il Vuoto.

Se il Vuoto controlla 1 o più territori, il Vuoto vince la partita.
Potete rendere più facile la partita aumentando il numero di territori che il Vuoto deve controllare per vincere la partita.

RICONOSCIMENTI

Autore: Michael Schacht
Illustrazioni: Mateusz Mizak
Edizioni: ThunderGryph Games
Direzione Artistica: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor e Autore della Modalità in Solitario: Pierpaolo Paoletti
Revisione Regolamento: Cristina Aguirre Bisi e Jacob Coon
Grafica: Daniel Tosco
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti Speciali: Cristina Bisi, José Ortega, Luis González e Veronica Emer
Sito Web: www.thundergryph.com

Edizione Italiana a cura di GateOnGames: www.gateongames.com edizioni@gateongames.com
Traduzione: Giacomo Maltagliati
Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese
Impaginazione: Margherita Cagnola
Distribuzione a cura di Dungeondice.it: www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

© 2019 ThunderGryph Games, All rights reserved.